

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2002-263375  
(P2002-263375A)

(43) 公開日 平成14年9月17日 (2002.9.17)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テ-マ-ト (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	Z 2 C 0 0 1
9/00	5 1 3	9/00	5 1 3
13/00		13/00	Z
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z
	1 7 2		1 7 2

審査請求 未請求 請求項の数31 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2001-70829(P2001-70829)

(22) 出願日 平成13年3月13日 (2001.3.13)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川 2丁目8番5号

(72) 発明者 清水 健宏

東京都大田区多摩川 2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100108372

弁理士 谷田 拓男 (外2名)

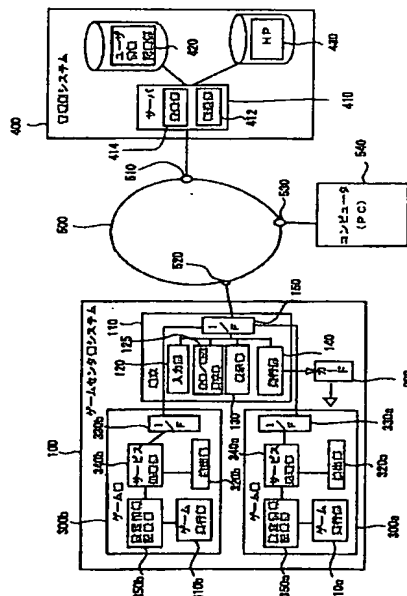
Fターム(参考) 2C001 BD07 CB08 DA00 DA06

(54) 【発明の名称】 アミューズメント施設運営システム、ゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなくリピート率を上げることができるアミューズメント施設運営システム、ゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体を提供する。

【解決手段】 予め利用者の識別データおよび嗜好情報をネットワークを介してゲームセンタ側システム100と接続された管理側システム400のユーザ情報記録部420に登録しておく。利用者のゲーム履歴もユーザ情報として逐次ユーザ情報記録部420に記録しておく。ユーザ情報は管理側システム400のユーザ情報記録部420に一括して管理されているため、種々のサービスを全国のゲームセンタのゲーム機で同様に提供することができる。したがって、ゲームセンタ100側では余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなく種々のサービスを提供することができ、リピート率を上げることができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 アミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとがネットワークを介して接続されたアミューズメント施設運営システムであって、

前記管理者側のシステムは、

アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部と、

アミューズメント施設側のシステムからの要求に応じて前記ユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、アミューズメント施設側のシステムへ該ユーザ識別子を転送する登録手段と、アミューズメント施設側のシステムからの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を前記ユーザ情報記録部から読み出して、アミューズメント施設側のシステムへ転送する転送手段とを有するサーバとを備え、

前記アミューズメント施設側のシステムは、ネットワークを介して前記サーバに接続された端末とゲーム機とを有するものであり、

該端末は、

入力されたアミューズメント施設の利用者のユーザ情報の登録を前記サーバへ要求する登録要求手段と、

サーバから転送された利用者のユーザ識別子を発行する発行手段と、

ゲーム機から要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記サーバへ要求し、転送された所定のユーザ情報を前記ゲーム機へ転送する転送要求手段とを有し、

該ゲーム機は、前記記録媒体に記録されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求し、該端末から転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項2】 請求項1記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、

前記ゲーム機は、

ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、

前記発行手段により発行されたユーザ識別子を検出する検出手段と、

前記読取り手段により読取られたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記端末に要求し、該端末から転送された該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えたことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項3】 請求項1または2記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ユーザ情報記録部は利用者のゲーム履歴と嗜好情報とを含むことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項4】 請求項3記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記サーバは、前記ユーザ情報記録部に記録された利用者のゲーム履歴に基づいて所定のゲームに関する通知を所定の期間毎にネットワークを介して外部へ転送する手段をさらに備えたことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項5】 請求項4記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記サーバが転送する所定のゲームに関する通知はアミューズメント施設の広告を含むことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項6】 請求項1ないし5のいずれかに記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、ネットワークを介して前記サーバと接続されたアミューズメント施設の利用者側のコンピュータをさらに備え、該利用者側のコンピュータは、

入力された利用者のユーザ情報の登録を前記サーバへ要求する利用者側の登録要求手段と、

サーバから転送された利用者のユーザ識別子を発行する利用者側の発行手段とを有し、

前記サーバの登録手段は、

前記利用者側のコンピュータからの要求に応じて前記ユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該利用者側のコンピュータへ該ユーザ識別子を転送する利用者用登録手段をさらに備えたことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項7】 サーバと、該サーバに接続された端末とゲーム機とを備えたアミューズメント施設運営システムであって、

アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有しており、

前記サーバは、

端末からの要求に応じて前記ユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該端末へ該ユーザ識別子を転送する登録手段と、

ゲーム機からの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を前記ユーザ情報記録部から読み出して該ゲーム機へ転送する転送手段とを備え、

前記端末は、

入力されたアミューズメント施設の利用者のユーザ情報の登録を前記サーバへ要求する登録要求手段と、

サーバから転送されたユーザ識別子を発行する発行手段とを備え、

前記ゲーム機は、前記記録媒体に記録されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求し、該サーバから転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項8】 請求項7記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、

前記ゲーム機は、  
ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、  
前記発行手段により発行されたユーザ識別子を検出する検出手段と、  
前記読取り手段により読取られたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記サーバに要求し、該サーバから転送された該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えたことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項9】 端末と該端末と接続されたゲーム機とを備えたアミューズメント施設運営システムであって、前記端末は、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部と、

入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録手段と、

ゲーム機からの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を前記ユーザ情報記録部から読み出してゲーム機へ転送する転送手段とを備え、

前記ゲーム機は、入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求し、該端末から転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項10】 請求項9記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、

前記ゲーム機は、  
ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、

ユーザ識別子を入力する識別子入力手段と、

前記識別子入力手段により入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記端末に要求し、該端末から転送された該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えたことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項11】 端末とゲーム機とを備えたアミューズメント施設運営システムであって、

前記端末は、入力されたアミューズメント施設の利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録したユーザ情報記録部を有する記録媒体を発行する発行手段を有し、

前記ゲーム機は、前記発行手段により発行された記録媒体に記録された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

10

20

30

40

50

【請求項12】 請求項11記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、

前記ゲーム機は、  
ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、

前記記録発行手段により発行された記録媒体に記録されたユーザ識別子および所定のユーザ情報を読取る読取り手段と、

前記読取り入力手段により読取られた所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えたことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項13】 請求項7ないし12のいずれかに記載のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ユーザ情報記録部は利用者のゲーム履歴と嗜好情報とを含むことを特徴とするアミューズメント施設運営システム。

【請求項14】 アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子と所定のユーザ情報とを対応させて記録したユーザ情報記録部と、

入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録手段と、

実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、

ユーザ識別子を入力する識別子入力手段と、

前記識別子入力手段により入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報が前記ユーザ情報記録部に存在する場合、該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項15】 請求項14記載のゲーム機において、前記サービス処理手段は、前記識別子入力手段により入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報が前記ユーザ情報記録部に存在しない場合、該ユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を外部のユーザ情報記録部から取得する取得手段をさらに備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項16】 請求項14または15記載のゲーム機において、前記ユーザ情報記録部は利用者の嗜好情報とゲーム履歴とを含むことを特徴とするゲーム機。

【請求項17】 ネットワークを介して接続されたアミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとにおけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、該アミューズメント施設側のシステムはネットワークを介して管理側のシステムに接続された端末とゲーム機とを有し、該管理者側のシステムはサーバとアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部とを有するものであり、

端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、  
 前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、  
 前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、  
 前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する第1転送要求ステップと、  
 前記第1転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する第2転送要求ステップと、  
 前記第2転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、端末へ転送する第1転送ステップと、  
 前記第1転送ステップで転送された所定のユーザ情報をゲーム機へ転送する第2転送ステップと、  
 前記第2転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするアミューズメント施設の運営制御方法。

【請求項18】 請求項17記載のアミューズメント施設の運営制御方法において、ネットワークを介して前記サーバと接続されたアミューズメント施設の利用者側のコンピュータをさらに備えたものであり、  
 前記登録要求ステップは、端末または利用者側のコンピュータに入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求するものであり、  
 前記登録ステップは、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末または利用者側のコンピュータへ転送することを特徴とするアミューズメント施設の運営制御方法。

【請求項19】 サーバに接続された端末、ゲーム機およびアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、  
 端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、  
 前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、  
 前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、  
 前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する転送要求ステップと、  
 前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応

する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、  
 前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするアミューズメント施設の運営制御方法。

【請求項20】 アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有する端末と、ゲーム機とを備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、  
 端末に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共にユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録ステップと、  
 ゲーム機に入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する転送要求ステップと、  
 前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、  
 前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするアミューズメント施設の運営制御方法。

【請求項21】 端末とゲーム機とを有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、  
 端末に入力されたアミューズメント施設の利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録したユーザ情報記録部を有する記録媒体を発行する記録媒体発行ステップと、  
 前記記録媒体発行ステップで発行された記録媒体に記録された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするアミューズメント施設の運営制御方法。

【請求項22】 アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子と所定のユーザ情報とを対応させて記録したユーザ情報記録部と、実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部とを有するゲーム機を備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、  
 ゲーム機に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録する登録ステップと、  
 ゲーム機にユーザ識別子を入力する識別子入力ステップと、  
 前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在する場合、該所定のユーザ情報に応じて設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするアミューズメン

ト施設の運営制御方法。

【請求項23】 請求項22記載のアミューズメント施設の運営制御方法において、前記サービス処理ステップは、前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在しない場合、該ユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を外部のユーザ情報記録部から取得する取得ステップをさらに備えたことを特徴とするアミューズメント施設の運営制御方法。

【請求項24】 ネットワークを介して接続されたアミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとにおけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、該アミューズメント施設側のシステムはネットワークを介して管理側のシステムに接続された端末とゲーム機とを有し、該管理者側のシステムはサーバとアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部とを有するものであり、

端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、

前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、

前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する第1転送要求ステップと、

前記第1転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する第2転送要求ステップと、

前記第2転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、端末へ転送する第1転送ステップと、

前記第1転送ステップで転送された所定のユーザ情報をゲーム機へ転送する第2転送ステップと、

前記第2転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするプログラム。

【請求項25】 請求項24記載のプログラムにおいて、ネットワークを介して前記サーバと接続されたアミューズメント施設の利用者側のコンピュータをさらに備えたものであり、

前記登録要求ステップは、端末または利用者側のコンピュータに入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求するものであり、

前記登録ステップは、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末または利

用者側のコンピュータへ転送することを特徴とするプログラム。

【請求項26】 サーバに接続された端末、ゲーム機およびアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、

前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、

前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する転送要求ステップと、

前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、

前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするプログラム。

【請求項27】 アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有する端末と、ゲーム機とを備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

端末に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共にユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録ステップと、

ゲーム機に入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する転送要求ステップと、

前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、

前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするプログラム。

【請求項28】 端末とゲーム機とを有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

端末に入力されたアミューズメント施設の利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録したユーザ情報記録部を有する記録媒体を発行する記録媒体発行ステップと、

前記記録媒体発行ステップで発行された記録媒体に記録

された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするプログラム。

【請求項 29】 アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子と所定のユーザ情報とを対応させて記録したユーザ情報記録部と、実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部とを有するゲーム機を備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、

ゲーム機に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録する登録ステップと、

ゲーム機にユーザ識別子を入力する識別子入力ステップと、

前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在する場合、該所定のユーザ情報に応じて設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理ステップとを備えたことを特徴とするプログラム。

【請求項 30】 請求項 29 記載のプログラムにおいて、

前記サービス処理ステップは、前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在しない場合、該ユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を外部のユーザ情報記録部から取得する取得ステップをさらに備えたことを特徴とするプログラム。

【請求項 31】 コンピュータに請求項 17 ないし 23 のいずれかに記載されたアミューズメント施設の運営制御方法を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、アミューズメント施設運営システム、ゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体に関し、特に、アミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとがネットワークを介して接続されたアミューズメント施設運営システム、アミューズメント施設に設置されたゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】 アミューズメント施設、例えばゲームセンタでは、収益を増加させるために当該ゲームセンタの利用者が繰り返し来場する割合を示すリピート率を上げる必要がある。このリピート率を上げるためには他のゲームセンタとの差別化を十分に図らなければならない。

【0003】 従来、ゲームセンタでは上述の差別化を図るために、利用者に対してゲーム機に使用するメダルコ

インを所定の枚数だけ無料で提供したり、特定の期間に来場した利用者に対してゲーム機のプレイを所定の回数だけ無料にしたりするというようなサービスを提供していた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、上述のようなサービスを提供するためには、ゲームセンタにおける通常業務を処理する時間とは別に余分な処理時間を必要とする場合が多かった。特にゲームセンタが繁忙中の時間に上述のようなサービスを提供するためには、別に専用のスタッフを雇い入れる必要が生じてしまい、余計に人件費を要する場合が多かった。このため、他のゲームセンタと差別化を図り、リピート率を上げるために、却って余計に人件費を必要とすることになるという問題があった。

【0005】 そこで、本発明の目的は、上記問題を解決するためになされたものであり、余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなくリピート率を上げることができるアミューズメント施設運営システム、ゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】 この発明のアミューズメント施設運営システムは、アミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとがネットワークを介して接続されたアミューズメント施設運営システムであって、前記管理者側のシステムは、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部と、アミューズメント施設側のシステムからの要求に応じて前記ユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、アミューズメント施設側のシステムへ該ユーザ識別子を転送する登録手段と、アミューズメント施設側のシステムからの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を前記ユーザ情報記録部から読み出して、アミューズメント施設側のシステムへ転送する転送手段とを有するサーバとを備え、前記アミューズメント施設側のシステムは、ネットワークを介して前記サーバに接続された端末とゲーム機とを有するものであり、該端末は、入力されたアミューズメント施設の利用者のユーザ情報の登録を前記サーバへ要求する登録要求手段と、サーバから転送された利用者のユーザ識別子を発行する発行手段と、ゲーム機から要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記サーバへ要求し、転送された所定のユーザ情報を前記ゲーム機へ転送する転送要求手段とを有し、該ゲーム機は、前記記録媒体に記録されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求し、該端末から転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とする。

【0007】 ここで、この発明のアミューズメント施設

運営システムにおいて、前記ゲーム機は、ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、前記発行手段により発行されたユーザ識別子を検出する検出手段と、前記読取り手段により読取られたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記端末に要求し、該端末から転送された該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えることができる。

【0008】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ユーザ情報記録部は利用者のゲーム履歴と嗜好情報とを含むことができる。

【0009】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記サーバは、前記ユーザ情報記録部に記録された利用者のゲーム履歴に基づいて所定のゲームに関する通知を所定の期間毎にネットワークを介して外部へ転送する手段をさらに備えることができる。

【0010】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記サーバが転送する所定のゲームに関する通知はアミューズメント施設の広告を含むことができる。

【0011】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、ネットワークを介して前記サーバと接続されたアミューズメント施設の利用者側のコンピュータをさらに備え、該利用者側のコンピュータは、入力された利用者のユーザ情報の登録を前記サーバへ要求する利用者側の登録要求手段と、サーバから転送された利用者のユーザ識別子を発行する利用者側の発行手段とを有し、前記サーバの登録手段は、前記利用者側のコンピュータからの要求に応じて前記ユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該利用者側のコンピュータへ該ユーザ識別子を転送する利用者用登録手段をさらに備えることができる。

【0012】この発明のアミューズメント施設運営システムは、サーバと、該サーバに接続された端末とゲーム機とを備えたアミューズメント施設運営システムであって、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有しており、前記サーバは、端末からの要求に応じて前記ユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該端末へ該ユーザ識別子を転送する登録手段と、ゲーム機からの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を前記ユーザ情報記録部から読み出して該ゲーム機へ転送する転送手段とを備え、前記端末は、入力されたアミューズメント施設の利用者のユーザ情報の登録を前記サーバへ要求する登録要求手段と、サーバから転送されたユーザ識別子を発行する発行手段とを備え、前記ゲーム機は、前記記録媒体に記録されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報

の転送をサーバへ要求し、該サーバから転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とする。

【0013】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ゲーム機は、ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、前記発行手段により発行されたユーザ識別子を検出する検出手段と、前記読取り手段により読取られたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記サーバに要求し、該サーバから転送された該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えることができる。

【0014】この発明のアミューズメント施設運営システムは、端末と該端末と接続されたゲーム機とを備えたアミューズメント施設運営システムであって、前記端末は、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部と、入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録手段と、ゲーム機からの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を前記ユーザ情報記録部から読み出してゲーム機へ転送する転送手段とを備え、前記ゲーム機は、入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求し、該端末から転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とする。

【0015】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ゲーム機は、ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、ユーザ識別子を入力する識別子入力手段と、前記識別子入力手段により入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を前記端末に要求し、該端末から転送された該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えることができる。

【0016】この発明のアミューズメント施設運営システムは、端末とゲーム機とを備えたアミューズメント施設運営システムであって、前記端末は、入力されたアミューズメント施設の利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録したユーザ情報記録部を有する記録媒体を発行する発行手段を有し、前記ゲーム機は、前記発行手段により発行された記録媒体に記録された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うことを特徴とする。

【0017】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ゲーム機は、ゲーム機上で実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、前記記録発行手段により発行された記録媒体に記録されたユーザ識別子および所定のユーザ情報を読

10

20

30

40

50



取る読取り手段と、前記読取り入力手段により読取られた所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えることができる。

【0018】ここで、この発明のアミューズメント施設運営システムにおいて、前記ユーザ情報記録部は利用者のゲーム履歴と嗜好情報とを含むことができる。

【0019】この発明のゲーム機は、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子と所定のユーザ情報とを対応させて記録したユーザ情報記録部と、入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録手段と、実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部と、ユーザ識別子を入力する識別子入力手段と、前記識別子入力手段により入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報が前記ユーザ情報記録部に存在する場合、該所定のユーザ情報に応じて前記設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理手段とを備えたことを特徴とする。

【0020】ここで、この発明のゲーム機において、前記サービス処理手段は、前記識別子入力手段により入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報が前記ユーザ情報記録部に存在しない場合、該ユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を外部のユーザ情報記録部から取得する取得手段をさらに備えることができる。

【0021】ここで、この発明のゲーム機において、前記ユーザ情報記録部は利用者の嗜好情報とゲーム履歴とを含むことができる。

【0022】この発明のアミューズメント施設の運営制御方法は、ネットワークを介して接続されたアミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとにおけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、該アミューズメント施設側のシステムはネットワークを介して管理側のシステムに接続された端末とゲーム機とを有し、該管理者側のシステムはサーバとアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部とを有するものであり、端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する第1転送要求ステップと、前記第1転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する第2転送要求ステップと、前記第2転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に

対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、端末へ転送する第1転送ステップと、前記第1転送ステップで転送された所定のユーザ情報をゲーム機へ転送する第2転送ステップと、前記第2転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0023】ここで、この発明のアミューズメント施設の運営制御方法において、ネットワークを介して前記サーバと接続されたアミューズメント施設の利用者側のコンピュータをさらに備えたものであり、前記登録要求ステップは、端末または利用者側のコンピュータに入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求するものであり、前記登録ステップは、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末または利用者側のコンピュータへ転送することができる。

【0024】この発明のアミューズメント施設の運営制御方法は、サーバに接続された端末、ゲーム機およびアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する転送要求ステップと、前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0025】この発明のアミューズメント施設の運営制御方法は、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有する端末と、ゲーム機とを備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、端末に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共にユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録ステップと、ゲーム機に入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する転送要求ステップと、前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、



ゲーム機へ転送する転送ステップと、前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0026】この発明のアミューズメント施設の運営制御方法は、端末とゲーム機とを有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、端末に入力されたアミューズメント施設の利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録したユーザ情報記録部を有する記録媒体を発行する記録媒体発行ステップと、前記記録媒体発行ステップで発行された記録媒体に記録された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0027】この発明のアミューズメント施設の運営制御方法は、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子と所定のユーザ情報とを対応させて記録したユーザ情報記録部と、実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部とを有するゲーム機を備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法であって、ゲーム機に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録する登録ステップと、ゲーム機にユーザ識別子を入力する識別子入力ステップと、前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在する場合、該所定のユーザ情報に応じて設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0028】ここで、この発明のアミューズメント施設の運営制御方法において、前記サービス処理ステップは、前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在しない場合、該ユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を外部のユーザ情報記録部から取得する取得ステップをさらに備えることができる。

【0029】この発明のプログラムは、ネットワークを介して接続されたアミューズメント施設側のシステムと管理側のシステムとにおけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、該アミューズメント施設側のシステムはネットワークを介して管理側のシステムに接続された端末とゲーム機とを有し、該管理者側のシステムはサーバとアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部とを有するものであり、端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登

録ステップと、前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する第1転送要求ステップと、前記第1転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する第2転送要求ステップと、前記第2転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、端末へ転送する第1転送ステップと、前記第1転送ステップで転送された所定のユーザ情報をゲーム機へ転送する第2転送ステップと、前記第2転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0030】ここで、この発明のプログラムにおいて、ネットワークを介して前記サーバと接続されたアミューズメント施設の利用者側のコンピュータをさらに備えたものであり、前記登録要求ステップは、端末または利用者側のコンピュータに入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求するものであり、前記登録ステップは、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末または利用者側のコンピュータへ転送することができる。

【0031】この発明のプログラムは、サーバに接続された端末、ゲーム機およびアミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、端末に入力された利用者のユーザ情報のユーザ情報記録部への登録を要求する登録要求ステップと、前記登録要求ステップにおける要求に応じてユーザ情報記録部に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、該ユーザ識別子を端末へ転送する登録ステップと、前記登録ステップで転送されたユーザ識別子を発行する発行ステップと、前記発行ステップで発行されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバへ要求する転送要求ステップと、前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0032】この発明のプログラムは、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部を有する端末と、ゲーム機とを備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、端末に入力さ

10

20

30

40

50

れた利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共にユーザ情報記録部へ登録し、該ユーザ識別子を表示する登録ステップと、ゲーム機に入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を端末へ要求する転送要求ステップと、前記転送要求ステップで要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部から読み出して、ゲーム機へ転送する転送ステップと、前記転送ステップで転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0033】この発明のプログラムは、端末とゲーム機とを有するアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、端末に入力されたアミューズメント施設の利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録したユーザ情報記録部を有する記録媒体を発行する記録媒体発行ステップと、前記記録媒体発行ステップで発行された記録媒体に記録された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行うサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0034】この発明のプログラムは、アミューズメント施設の利用者を識別するユーザ識別子と所定のユーザ情報とを対応させて記録したユーザ情報記録部と、実行されるゲームの所定の設定情報を記録した設定情報記録部とを有するゲーム機を備えたアミューズメント施設におけるアミューズメント施設の運営制御方法をコンピュータに実行させるためのプログラムであって、ゲーム機に入力された利用者の所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に前記ユーザ情報記録部へ登録する登録ステップと、ゲーム機にユーザ識別子を入力する識別子入力ステップと、前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在する場合、該所定のユーザ情報に応じて設定情報記録部に記録されたゲームの所定の設定情報を変更するサービス処理ステップとを備えたことを特徴とする。

【0035】ここで、この発明のプログラムにおいて、前記サービス処理ステップは、前記識別子入力ステップで入力されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報がユーザ情報記録部に存在しない場合、該ユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報を外部のユーザ情報記録部から取得する取得ステップをさらに備えることができる。

【0036】この発明の記録媒体は、コンピュータに請求項15ないし20のいずれかに記載されたアミューズメント施設の運営制御方法を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体である。

【0037】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して、本発明の各実施の形態を詳細に説明する。

【0038】実施の形態1。図1は、本発明の実施の形態1におけるネットワークで接続されたアミューズメント施設側、例えばゲームセンタ側のシステムおよび管理側のシステムを示す。図1において、符号100はゲームセンタ側システム、400はゲームセンタ側システム100を管理する管理側システム、530はゲームセンタ側システム100の利用者等が使用するパーソナル・コンピュータ（PC）等のコンピュータ、500はインターネット等のネットワーク、520はゲームセンタ側システム100をネットワーク500に接続するノード、510は管理側システム400をネットワーク500に接続するノード、530はコンピュータ540をネットワーク500に接続するノードである。ゲームセンタ側システム100からノード520へ、管理側システム400からノード510へは有線ケーブルにより一般の公衆回線網を経由してネットワーク500へ接続することもできる。あるいは携帯電話、PHS等の無線通信機器によりネットワーク500へ接続することもできる。以下、ゲームセンタ側システム100のことを、単に「ゲームセンタ100」と省略する場合がある。

【0039】ゲームセンタ側システム100は、ノード520とネットワーク500とを介してサーバ400に接続された端末110とゲーム機300a、300b等を有している。例えば図1に示されるように、端末110は後述のI/F150を介してノード520と接続されており、ゲーム機300a、300b等は後述の各I/F330a、330bを介して端末110のI/F150と接続されてノード520と接続されている。ゲーム機300a、300b等は後述の各I/F330a、330bを介して直接ノード520またはネットワーク500の他のノード（不図示）と接続されていてもよい。この場合、ゲーム機300a、300b等はノード520または当該他のノードを介して相互に通信することができる。端末110は、ゲームセンタ100に訪れたゲーム機300a等の利用者の所定のユーザ情報をキーボード、マウス等を用いて入力させる入力部120、入力部120に入力された所定のユーザ情報等を利用者に表示する表示部130、入力部120に入力された所定のユーザ情報の登録をサーバ410へ要求する登録要求部（登録要求手段）125、サーバ410から転送された利用者のユーザ識別子を発行する発行部140、ゲーム機300a等から要求されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をサーバ410へ要求し、転送された所定のユーザ情報をゲーム機300a等へ転送する転送要求部125（転送要求手段）、ゲーム機300a等またはノード520との入出力インタフェースであるI/F150を有している。図1では簡略化のため登録要求部125と転送要求部125とは登録／転送要求部125として示されている。ゲーム機300a等はビデオ・ゲーム機であってもメダル・ゲーム機で

あってもよく、種類は特に限定されるものではない。発行部140はユーザ識別子を表示部130に表示することにより発行することができ、あるいは図1に示されるように、ユーザ識別子を記録したカード200（記録媒体）を作成することにより発行することもできる。

【0040】ゲームセンタ100に訪れた利用者は、まず端末110の表示部130に表示された種々のガイドにしたがって本人の氏名、嗜好等の所定のユーザ情報を入力部120から登録する。登録／転送要求部125はネットワーク500を介して接続されたサーバ410に所定のユーザ情報の登録を要求する。後述のように、サーバ410はこの所定のユーザ情報を利用者を識別するユーザ識別子と共にユーザ情報記録部420に記録することにより、この利用者の会員としての登録（会員登録）を行う。会員登録後、サーバ410は端末110へユーザ識別子を転送する。端末110は転送されたユーザ識別子が記録されたカード200を発行する。このカード200は単純な磁気カードであってもよいし、ICカード等であってもよい。利用者は発行されたカード200をゲームセンタ100内のゲーム機300a等に読み取らせることにより、後述の種々のサービスを受けることができる。上述のカード200の代わりに、識別入力部（不図示）から利用者の携帯電話の番号または所定のパスワードを入力させてもよい。あるいは、指紋、音声または虹彩の形状を入力させたりしてもよい。他にも利用者を識別できるものであればカード200の代わりに用いることができる。

【0041】図1に示されるように、ゲーム機300aは、端末110との入出力インタフェースであるI/F330a、カード200に記録されたユーザ識別子等の情報の検出を行う検出部（検出手段）320a、I/F330aおよび検出部320aに接続され、後述の種々のサービスを提供するための処理を行うサービス処理部（サービス処理手段）340a、ゲーム機300aでゲームを実行するゲーム実行部310a、ゲーム実行部310aが実行するゲームに関する所定の設定情報を記録した設定情報記録部350aを有している。

【0042】例えば、ユーザ識別子の発行がカード200の作成による場合、利用者がカード200をゲーム機300aのカード挿入口（不図示）にセットすると、検出部320aはカード200に記録されたユーザ識別子の検出を行う。カード挿入口にセットする方法の代わりに非接触式の入力方法を用いてもよい。ユーザ識別子の発行が表示部130による表示の場合、利用者はユーザ識別子を検出部320aに入力等することにより検出させることができる。次にサービス処理部340aは検出されたユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送をI/F330aを介して端末110に要求する。その後、上述のように端末110の転送要求部125はゲーム機300aから要求されたユーザ識別子に対応する所

定のユーザ情報の転送をI/F150を介してサーバ410へ要求し、サーバ410から転送された所定のユーザ情報をI/F150を介してゲーム機300a等へ転送する。サービス処理部340aは端末110から転送された所定のユーザ情報に応じて設定情報記録部350aに記録されたゲームの所定の設定情報を変更することにより、種々のサービスを提供することができる。例えば、所定のユーザ情報に利用者の誕生日が記録されていた場合、当日がその誕生日であれば特別にゲームで1クレジットのサービスを提供したりすることができる。上述のようにして、ゲームセンタ100に訪れた多数の利用者の各々に対し、例えば誕生日の特別なサービスを余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなく提供することができる。この結果、誕生日になればゲームセンタ100に訪れる利用者の数は多くなる可能性が高くなるため、簡易かつ容易にリピート率を上げることができる。

【0043】ゲーム機300bもゲーム機300aと同様の上述の機能を有しており、例えばサービス処理部340aに対応する機能はサービス処理部340bと示されている。したがって重複を避けるためゲーム機300bに対する説明は省略する。図1ではゲーム機は2台（ゲーム機300aとゲーム機300b）しか示されていないが、これはあくまでも説明の便宜のためであり、ゲーム機が2台に限定される訳ではない。

【0044】図1に示されるように、管理側システム400は、ゲームセンタ100の利用者を識別するユーザ識別子に対応させて所定のユーザ情報を記録したユーザ情報記録部420とユーザ情報記録部420にアクセスするサーバ410とを有している。サーバ410は、ゲームセンタ側のシステム100からの要求に応じてユーザ情報記録部420に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、ゲームセンタ側のシステム100へこのユーザ識別子を転送する登録部414（登録手段）と、ゲームセンタ側のシステム100からの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部420から読み出して、ゲームセンタ側のシステム100へ転送する転送部412（転送手段）とを有している。管理側システム400は、別にウェブ・サイト430を有することもできる。このウェブ・サイト430上にはゲームセンタ100のゲーム機300a等で使用できる新しいゲームの内容等を表示することもできる。

【0045】図2は、本発明の実施の形態1における会員登録の際に端末110の表示部130に表示される画面の一例を示す。図2において、符号10は表示部130に表示される会員登録画面、12は入力フォームである旨の表示、14は利用者の名前を入力する名前欄、16は利用者の住所を入力する住所欄、18は利用者の電子メール（E-mail）・アドレスを入力する電子メール・アドレス欄、20は利用者の電話番号（固定電話の番

号でも携帯電話等の移動電話の番号であってもよい)を入力する電話番号欄、22は利用者の年齢を入力する年齢欄、24は利用者の誕生日を入力する誕生日欄、26は利用者の性別を入力する性別欄、30は利用者が好きなゲームの種類(ジャンル)を入力するジャンル欄である。ジャンル欄30は複数選択が可能であり、図2では格闘ゲーム34とアドベンチャー・ゲーム35とが選択されている例を示している。符号38は利用者が良くプレイするゲーム名を入力するゲーム名欄であり、1位から3位まで順位別に入力することができる。3位までではなく4位以下を入力してもよい。符号42は利用者が希望するサービスを選択して入力するサービス欄である、図2ではフリープレイ44が選択されている例を示している。

【0046】上述の各欄に入力されたデータは登録/転送要求部125によりサーバ410へ転送され、サーバ410によりユーザ情報記録部420に記録される。名前欄14、住所欄16、電子メール・アドレス欄18、電話番号欄20、年齢欄22、誕生日欄24および性別欄26等は、利用者を識別する際に用いられる識別データが入力される欄であり、サーバ410はこれらの識別データに基づいてユーザ識別子を作成することができる。一方、ジャンル欄30、ゲーム名欄38およびサービス欄42は利用者のゲームに対する嗜好または希望等の嗜好情報が入力される欄であり、ゲーム機300a等のサービス処理部340a等は、この嗜好情報に基づいて種々のサービスを提供することができる。

【0047】利用者がカード200等を用いることによりユーザ識別子を検出させてゲーム機300a等で所望のゲームをプレイした場合、所定のゲーム履歴がサービス処理部340a等からサーバ410へ転送される。このゲーム履歴とは、例えばプレイしたゲームのジャンル、累積コイン投入回数、累積ゲーム料金、総プレイ時間およびスコア等の利用者がどのようなゲームをどれ位の時間どのようにプレイしたかという履歴を示す。サーバ410は、このゲーム履歴もユーザ情報記録部420に記録する。したがって、ユーザ情報記録部420にユーザ識別子と対応させて記録されるユーザ情報には、上述の名前欄14等に入力された識別データ、ジャンル欄30等に記録された嗜好情報およびゲーム履歴を含めることができる。

【0048】以下、ゲーム機300a等のサービス処理部340aで行われる所定のサービスについて説明する。

#### 【0049】1. 利用者のゲーム履歴に基づくサービス (1) 新着ゲーム通知サービス

ゲーム機320a等で実行される新しいゲーム(新着ゲーム)がゲームセンタ100で利用可能になった場合、サーバ410は、ユーザ情報記録部420に記録された利用者のゲーム履歴に基づいて、新着ゲームに関する通

知をネットワーク500を介して当該利用者の電子メール・アドレスへ転送することができる。すなわち、新着ゲームが格闘ゲームである場合、ゲーム履歴に格闘ゲームのプレイ回数が相対的に多い利用者に対して新着ゲームに関する通知を転送することができる。当該通知は所定の期間毎、例えば1週間毎等に行うことができる。さらに、当該通知にはゲームセンタ100の広告を含めることもできる。サーバ410は新着ゲームに関する情報をホーム・ページ430上に掲載することもでき、利用者はパーソナル・コンピュータ(不図示)または携帯電話(不図示)等からホーム・ページ430を閲覧することにより、新着ゲームに関する情報を得ることもできる。

#### 【0050】(2) ランキング・サービス

サーバ410は、ユーザ情報記録部420に記録された各利用者のゲーム履歴に基づいて、特定のゲームに関するランキングを作成することができる。このランキングはスコア別だけではなく、ユーザ情報記録部420に記録された性別、年齢別のランキングであってもよい。作成されたランキングはネットワーク500を介して利用者の電子メール・アドレスへ転送することができる。サーバ410はホーム・ページ430上に当該ランキングを表示しておくこともできる。ランキング以外にも、利用者がある期間、例えば一ヶ月の間にどのような種類のゲームを何回プレイしたか等の統計データを作成し、ネットワーク500を介して利用者の電子メール・アドレスへ転送することもできる。

#### 【0051】(3) 料金サービス

ユーザ情報記録部420に記録されたゲーム履歴を取得することにより、利用者が所定の回数以上ゲームをプレイしたと判明した場合、当該利用者に対してゲーム料金の割引を行うことができる。

【0052】2. 利用者の識別データによるサービス  
サービス処理部340aは、利用者がカード200等を用いることにより検出させたユーザ識別子に基づいて、ユーザ情報記録部420からユーザ情報を取得することができる。この結果、当日がその利用者の誕生日であると判明した場合、当該ゲーム機300aでプレイするゲームにつき所定のクレジットをサービスすることができる。当該ゲームがアドベンチャー・ゲームまたはロール・プレイング・ゲーム等の場合、所定のアイテムを利用者が操作するプレーヤ・キャラクタに付与することもできる。あるいは隠しモードにおいて、通常は使用することができないキャラクタを使用することができるようなコマンドを表示することもできる。ユーザ情報は管理側システム400のユーザ情報記録部420に一括して管理されているため、同様のサービスは全国のゲームセンタのゲーム機で提供することができる。したがって、ゲームセンタ100側では余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなく当該サービスを提供

することができる。

### 【0053】3. 利用者の嗜好情報によるサービス

#### (1) 新着ゲーム通知サービス

上述の新着ゲーム通知サービスは利用者のゲーム履歴に基づくサービスであったが、嗜好情報のジャンル欄32で格闘ゲームを選択した利用者に対して新着ゲームに関する通知を転送してもよい。

#### 【0054】(2) ランキング・サービス

上述のランキング・サービスは利用者のゲーム履歴に基づくサービスであったが、利用者の嗜好情報に基づいて、あるゲームを嗜好する利用者に対してのみ当該ゲームのランキングを転送することもできる。

#### 【0055】(3) 料金サービス

上述の料金サービスは利用者のゲーム履歴に基づくサービスであったが、予め利用者にゲーム料金の所定の期間における上限値を設定または選択させることもできる。この上限値に基づいて、あるゲームをプレイする利用者に対してゲーム料金が上限値に近づくと所定の警告をゲーム中に表示させることもできる。

#### 【0056】(4) キャラクタ・サービス

上述のように、嗜好情報は図2に示されるジャンル欄30、ゲーム名欄38およびサービス欄42について説明されたが、他にも種々の嗜好情報を予めユーザ情報の1つとして登録しておくことができる。例えば、プレーヤ・キャラクタを最強にしたい、プレーヤ・キャラクタの衣装を所望の衣装にしたい等の希望を登録しておくことができる。この場合、サービス処理部340aは、利用者がカード200等を用いることにより検出させたユーザ識別子に基づいて、ユーザ情報記録部420から上述のような嗜好情報を取得することができる。サービス処理部340a等は、利用者の嗜好情報がプレーヤ・キャラクタを最強にしたいものであると判明した場合、ゲームの開始時から最強に設定されたプレーヤ・キャラクタを使用できるように設定情報記録部360aを変更しておくことができる。例えばシューティング・ゲームの場合はプレーヤ・キャラクタの撃つショットを最強に変更しておくことができる。あるいはカーレース・ゲームの場合は、プレーヤ・キャラクタの操作する車キャラクタの最高速度を設定上の最高速度に変更しておくことができる。この結果、利用者は自分の嗜好通りの最強のプレーヤ・キャラクタを使用することができる。一方、ゲームセンタ100側では当該変更のために余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなく当該サービスを提供することができる。

【0057】サービス処理部340a等は利用者の嗜好情報がプレーヤ・キャラクタの衣装を所望の衣装にしたいものであると判明した場合、ゲームの開始時から所望の衣装に設定されたプレーヤ・キャラクタを使用できるように設定情報記録部360aを変更しておくことができる。この結果、利用者は自分の嗜好通りの衣装のプレ

ーヤ・キャラクタを使用することができる。

### 【0058】3. その他のサービス

#### (1) ダウンロード・サービス

サーバ410は、ホーム・ページ430上に利用者のパーソナル・コンピュータまたは携帯電話等（不図示）でゲーム中に使用可能なアクセサリ、アイコン、音声または壁紙等を表示しておくことができる。利用者は所望のアクセサリ等をパーソナル・コンピュータまたは携帯電話等（不図示）にダウンロードすることにより取得することができる。

#### 【0059】(2) 設定変更サービス

利用者の住所等が変更した場合、利用者はパーソナル・コンピュータまたは携帯電話等（不図示）からネットワーク500を介して直接ユーザ情報を変更することができる。もちろん、ゲームセンタ100内の端末110からネットワーク500を介して直接ユーザ情報を変更することもできる。

【0060】上述の説明では、ゲームセンタ100に訪れた利用者が、端末110の表示部130に表示された種々のガイドにしたがって本人の氏名、嗜好等の所定のユーザ情報を入力部120から登録し、これらのユーザ情報が管理側システム400内のサーバ410へ転送されてユーザ情報記録部420に記録された。しかし、利用者はネットワーク500に接続されたPC等のコンピュータ540から、直接ユーザ情報を管理側システム400内のサーバ410に接続されたユーザ情報記録部420に記録し登録することもできる。すなわち、利用者側のコンピュータ540は、入力された利用者のユーザ情報の登録をサーバ410へ要求し（利用者側の登録要求手段）、サーバ410から転送された利用者のユーザ識別子を発行することができる（利用者側の発行手段）。この場合も、コンピュータ540のディスプレイに図2に示された会員登録画面10が表示され、上述と同様にして利用者は各欄に入力することができる。サーバ410の登録部414は、利用者側のコンピュータ540からの要求に応じてユーザ情報記録部420に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、利用者側のコンピュータ540へ該ユーザ識別子を転送する（利用者用登録手段）。

【0061】以上より、実施の形態1によれば、予め利用者の識別データおよび嗜好情報をネットワークを介してゲームセンタ側システム100と接続された管理側システム400のユーザ情報記録部420に登録しておくことができる。さらに利用者のゲーム履歴もユーザ情報として逐次ユーザ情報記録部420に記録しておくことができる。このようにユーザ情報は管理側システム400のユーザ情報記録部420に一括して管理されているため、種々のサービスを全国のゲームセンタのゲーム機で同様に提供することができる。したがって、ゲームセンタ100側では余分な処理時間を必要とせず、余計に

人件費を必要とすることなく種々のサービスを提供することができ、リピート率を上げることができる。

【0062】実施の形態2. 図3は、本発明の実施の形態2におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。図3で図1と同じ符号を付した箇所は同様の機能を有するため説明は省略する。上述の実施の形態1では、サーバ410はネットワーク500を介してゲームセンタ側システム100と接続されていた。本実施の形態2においては、サーバ410はゲームセンタ側システム100に設置されており、ユーザ情報記録部420もゲームセンタ側システム100に設置されている。ゲーム機300a、300bおよび端末110は各々I/F330a等を介してサーバ410に直接接続されている。

【0063】実施の形態1と同様に利用者が会員登録画面10を介して所定のユーザ情報を入力すると、サーバ410は、実施の形態1と同様に、端末110からの要求に応じてユーザ情報記録部420に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録し、端末110へユーザ識別子を転送する。ユーザ識別子の発行が表示またはカード200の作成による点も同様である。しかし、本実施の形態2においては、カード200等を用いることによりユーザ識別子を検出したゲーム機300a等のサービス処理部341a等が、直接サーバ410へユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報の転送を要求する点が異なる。したがって、サーバ410がゲーム機300a等からの要求に応じてユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部420から読み出して、ゲーム機300a等へ転送する。その後、実施の形態1と同様に、サービス処理部341a等がサーバ410から転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行う。このため、ゲームセンタ100に固有のサービス、例えば当該ゲームセンタ100のオープン記念サービス等を簡易に提供することができる。

【0064】端末110はI/F150、ノード520を介してネットワーク500と接続可能になっている。したがって、ネットワーク500に接続された他の同様なゲームセンタのユーザ情報記録部にアクセスすることができる。このため、ゲームセンタ100のユーザ情報記録部420に登録されていない利用者であっても、ネットワーク500に接続された他の同様なゲームセンタのユーザ情報記録部に登録された利用者であれば、当該他のゲームセンタで発行されたカードを用いてゲームセンタ100でプレイすることができる。

【0065】上述の説明では、ゲームセンタ100に訪れた利用者が、端末110の表示部130に表示された種々のガイドにしたがって本人の氏名、嗜好等の所定のユーザ情報を入力部120から登録し、これらのユーザ情報がゲームセンタ側システム100内のサーバ410へ転送されて、サーバ410に接続されたユーザ情報記録部420に記録された。しかし、利用者はネットワー

ク500に接続されたPC等のコンピュータ540から、ノード530、520を介することにより直接ユーザ情報を端末110に入力することができる。この場合、コンピュータ540のディスプレイに図2に示された会員登録画面10が表示され、上述と同様にして利用者は各欄に入力することができる。この後、ゲームセンタ側システム100内のサーバ410に接続されたユーザ情報記録部420にユーザ情報が登録されユーザ識別子が端末110へ転送される。発行部140は転送されたユーザ識別子をPC等のコンピュータ540へ転送することができる。

【0066】以上より、実施の形態2によれば、サーバ410とユーザ記録部420とをゲームセンタ側システム100に設置することにより、ゲームセンタ100に固有なサービスを提供することができる。さらに、特別に管理側のシステムを設けなくても実施の形態1と同様なサービスを提供することができる。

【0067】実施の形態3. 図4は、本発明の実施の形態3におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。図4で図1と同じ符号を付した箇所は同様の機能を有するため説明は省略する。上述の実施の形態2では、端末110およびゲーム機300a等はサーバ410に接続されていた。本実施の形態3においては、サーバ410は設置されておらず、ユーザ情報記録部420は端末110内に設けられている。ゲーム機300a等は各々I/F330a等を介して端末110に直接接続されている。

【0068】端末110は、実施の形態1と同様にユーザ情報を入力する。すなわち、実施の形態1と同様に利用者が会員登録画面10を介して所定のユーザ情報を入力する。しかし、本実施の形態3においては、端末110の登録部（登録手段）127がユーザ情報記録部420に所定のユーザ情報をユーザ識別子と共に登録する。ユーザ識別子は表示部130に表示される。利用者がゲーム機300a等のID入力部（識別子入力手段）360a等にユーザ識別子を入力すると、ゲーム機300a等のサービス処理部342a等は端末110にユーザ識別子に対応するユーザ情報の転送を要求する。その後、端末110の転送部（転送手段）115はユーザ識別子に対応する所定のユーザ情報をユーザ情報記録部420から読み出して、ゲーム機300a等へ転送する。その後、実施の形態1と同様に、サービス処理部342a等が端末110から転送された所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行う。この結果、特別にサーバを設けなくても実施の形態1、2等と同様なサービスを提供することができる。

【0069】端末110はI/F150、ノード520を介してネットワーク500と接続可能になっている。したがって、ネットワーク500に接続された他の同様なゲームセンタのユーザ情報記録部にアクセスすること

10

20

30

40

50

ができる。このため、ゲームセンタ100のユーザ情報記録部420に登録されていない利用者であっても、ネットワーク500に接続された他の同様なゲームセンタのユーザ情報記録部に登録された利用者であれば、当該他のゲームセンタの端末で表示されたユーザ識別子を用いてゲームセンタ100でプレイすることができる。

【0070】上述の説明では、ゲームセンタ100に訪れた利用者が、端末110の表示部130に表示された種々のガイドにしたがって本人の氏名、嗜好等の所定のユーザ情報を入力部120から登録し、これらのユーザ情報が端末110内のユーザ情報記録部420に記録された。しかし、利用者はネットワーク500に接続されたPC等のコンピュータ540から、ノード530、520を介することにより直接ユーザ情報を端末110に入力することができる。この場合、コンピュータ540のディスプレイに図2に示された会員登録画面10が表示され、上述と同様にして利用者は各欄に入力することができる。この後、端末110内のユーザ情報記録部420にユーザ情報が登録され、ユーザ識別子が登録部127によりPC等のコンピュータ540へ表示される。

【0071】以上より、実施の形態3によれば、ユーザ記録部420を端末100に設置することにより、特別にサーバを設けなくても実施の形態1、2と同様なサービスを提供することができる。

【0072】実施の形態4。図5は、本発明の実施の形態4におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。図5で図1と同じ符号を付した箇所は同様の機能を有するため説明は省略する。上述の実施の形態3では、ゲーム機300a等は端末110に接続されていた。本実施の形態4においては、ゲーム機300a等は端末110に接続されておらず、ユーザ情報記録部420は端末110が発行するカード200内に設けられている。

【0073】端末110は、実施の形態1と同様にユーザ情報を入力する。すなわち、実施の形態1と同様に利用者が会員登録画面10を介して所定のユーザ情報を入力する。しかし、本実施の形態4においては、発行部143がユーザ識別子とユーザ情報とをカード200内のユーザ情報記録部420に登録する。利用者がゲーム機300a等の読み取り部（読取り手段）323a等にカード200を読み取らせると、ゲーム機300a等のサービス処理部343a等はカード200内のユーザ情報記録部420から所定のユーザ情報を取得することができる。その後、実施の形態1と同様に、サービス処理部343a等が所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行う。この結果、特別にサーバ、I/F330a等を設けなくてもカード200のみにより、実施の形態1ないし3と同様なサービスを提供することができる。

【0074】端末110はI/F150、ノード520を介してネットワーク500と接続可能になっている。したがって、ネットワーク500に接続された他の同様な

なゲームセンタの端末にアクセスすることができる。このため、ゲームセンタ毎に固有のカード200を発行するだけではなく、ゲームセンタ間で共通のカードを発行することもできる。したがって、ゲームセンタ100で発行されていないカードを持つ利用者であっても、ネットワーク500に接続された他の同様なゲームセンタで発行された共通のカードを有する利用者であれば、ゲームセンタ100でプレイすることができる。

【0075】上述の説明では、ゲームセンタ100に訪れた利用者が、端末110の表示部130に表示された種々のガイドにしたがって本人の氏名、嗜好等の所定のユーザ情報を入力部120から登録し、これらのユーザ情報が発行部143によりカード200内のユーザ情報記録部420に記録された。しかし、利用者はネットワーク500に接続されたPC等のコンピュータ540から、ノード530、520を介することにより直接ユーザ情報を端末110に入力することができる。この場合、コンピュータ540のディスプレイに図2に示された会員登録画面10が表示され、上述と同様にして利用者は各欄に入力することができる。端末110内の発行部130はコンピュータ540から入力されたユーザ情報をカード200のユーザ情報記録部420に記録し登録することができる。

【0076】以上より、実施の形態4によれば、ユーザ記録部420をカード200に設けることにより、特別にサーバを設けなくても実施の形態1ないし3と同様なサービスを提供することができる。さらにゲームセンタ間で共通のカードを発行することもできるため、共通のカードを有する利用者であれば、同様な他のゲームセンタでプレイすることができる。

【0077】実施の形態5。図6は、本発明の実施の形態5におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。図6で図4と同じ符号を付した箇所は同様の機能を有するため説明は省略する。上述の実施の形態3では、ゲーム機300a等は端末110に接続されていた。本実施の形態5においては、端末110は設置されておらず、端末110の有する入力部等の機能は、各ゲーム機300a等に設置されている。すなわち、ゲーム機300a等は、実施の形態3で説明された機能に加えて、入力部120と同様の入力部120a等、表示部130と同様の表示部130a等、登録部127と同様の登録部127a等、ユーザ情報記録部420と同様のユーザ情報記録部420a等を有している。

【0078】実施の形態3の端末100と同様に、ゲーム機300a等はユーザ情報を入力する。すなわち、実施の形態3と同様に利用者が会員登録画面10を介して所定のユーザ情報を入力する。次に登録部127aがユーザ識別子とユーザ情報とをゲーム機300a内のユーザ情報記録部420aに登録する。ユーザ識別子は実施の形態3と同様に表示部130aに表示される。利用



者がゲーム機300a等のID入力部360a等に入力すると、ゲーム機300a等のサービス処理部344a等は当該ゲーム機300a内のユーザ情報記録部420aから所定のユーザ情報を取得することができる。その後、実施の形態3と同様に、サービス処理部344a等が所定のユーザ情報に基づいて所定のサービスを行う。ゲーム機300a等は相互に接続されており、外部のユーザ情報記録部、例えば他のゲーム機300b等のユーザ情報記録部420bにアクセスし、ユーザ識別子に対応するユーザ情報を取得することができる。このため、あるゲーム機300aのユーザ情報記録部420aに登録されていない利用者であっても、外部のユーザ情報記録部、例えば他のゲーム機300bのユーザ情報記録部420bに登録されている場合は、ゲーム機320aでプレイすることができる。この結果、特別にサーバ410、端末110を設置せずカード200を用いなくても、実施の形態1ないし4と同様なサービスを提供することができる。

【0079】ゲーム機300a等はI/F150、ノード520を介してネットワーク500と接続可能になっている。したがって、ネットワーク500に接続された他の同様なゲームセンタのゲーム機にアクセスし、ユーザ識別子に対応するユーザ情報を取得することができる。このため、あるゲームセンタ100のゲーム機300aのユーザ情報記録部420aに登録されていない利用者であっても、外部のユーザ情報記録部、例えば他のゲームセンタのゲーム機のユーザ情報記録部に登録された利用者であれば、ゲーム機300aでプレイすることができる。外部のユーザ情報記録部は、実施の形態1で説明された管理側システム400のサーバ410に接続されたユーザ情報記録部420、実施の形態2で説明されたゲームセンタ側システム100のサーバ410に接続されたユーザ情報記録部420、実施の形態3で説明されたゲームセンタ側システム100の端末110が有するユーザ情報記録部420または実施の形態4で説明されたカード200が有するユーザ情報記録部420であってもよい。

【0080】上述の説明では、ゲームセンタ100に訪れた利用者が、ゲーム機300a等の表示部130a等に表示された種々のガイドにしたがって本人の氏名、嗜好等の所定のユーザ情報を入力部120a等から登録し、これらのユーザ情報が登録部127a等によりユーザ情報記録部420a等に記録された。しかし、利用者はネットワーク500に接続されたPC等のコンピュータ540から、ノード530、520を介することにより直接ユーザ情報をゲーム機300a等に入力することができる。この場合、コンピュータ540のディスプレイに図2に示された会員登録画面10が表示され、上述と同様にして利用者は各欄に入力することができる。ゲーム機300a等内の登録部127a等は入力されたユ

ーザ情報をユーザ情報記録部420a等に記録し登録し、ユーザ識別子をPC等のコンピュータ540へ表示することができる。

【0081】以上より、実施の形態5によれば、端末110の機能をゲーム機300a等に設けることにより、特別にサーバ410、端末110を設置せずカード200を用いなくても、実施の形態1ないし4と同様なサービスを提供することができる。

【0082】上述した各実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを本発明のアミューズメント施設運営システムに供給し、そのアミューズメント施設運営システムのコンピュータ（サーバ410、端末110またはゲーム機300a等）が当該コンピュータ・プログラムを実行することによっても、本発明の目的が達成されることは言うまでもない。この場合、当該コンピュータ・プログラム自体が本発明のアミューズメント施設運営システムの新規な機能を実現することになる。さらに、当該コンピュータ・プログラムを記録した記録媒体も同様に本発明を構成することになる。当該コンピュータ・プログラムを記録した記録媒体としては、例えば、CD-ROM、メモリ・カード、DVD、光ディスク、フロッピー（登録商標）ディスク、ハードディスク、ROM等を用いることができる。

【0083】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のアミューズメント施設運営システム、ゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体によれば、予め利用者の識別データおよび嗜好情報をネットワークを介してゲームセンタ側システム100と接続された管理側システム400のユーザ情報記録部420に登録しておくことができる。さらに利用者のゲーム履歴もユーザ情報として逐次ユーザ情報記録部420に記録しておくことができる。このようにユーザ情報は管理側システム400のユーザ情報記録部420に一括して管理されているため、種々のサービスを全国のゲームセンタのゲーム機で同様に提供することができる。したがって、ゲームセンタ100側では余分な処理時間を必要とせず、余計に人件費を必要とすることなく種々のサービスを提供することができ、リピート率を上げることができるアミューズメント施設運営システム、ゲーム機、アミューズメント施設の運営制御方法、プログラムおよび記録媒体を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態1におけるネットワークで接続されたアミューズメント施設側、例えばゲームセンタ側のシステムおよび管理側のシステムを示す図である。

【図2】 本発明の実施の形態1における会員登録の際に端末110の表示部130に表示される画面の一例を示す図である。

31

【図3】 本発明の実施の形態2におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。

【図4】 本発明の実施の形態3におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。

【図5】 本発明の実施の形態4におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。

【図6】 本発明の実施の形態5におけるゲームセンタ側のシステムを示す図である。

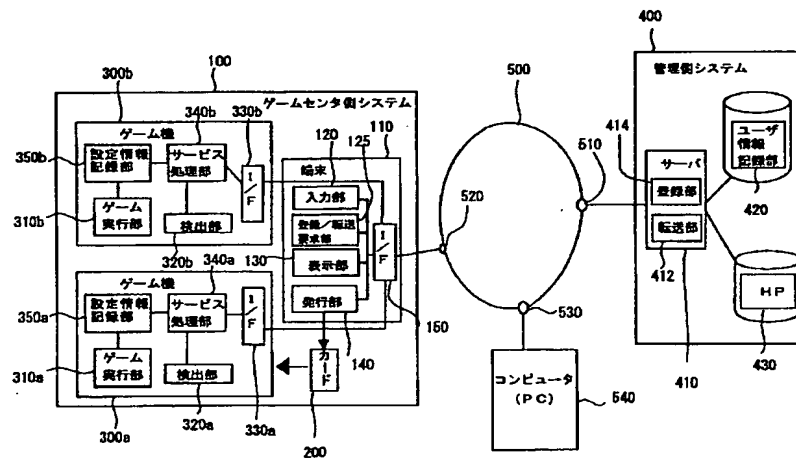
【符号の説明】

10 会員登録画面、 12 表示、 14 名前欄、 10  
16 住所欄、 18 電子メール・アドレス欄、  
20 電話番号欄、 22 年齢欄、 24 誕生日欄、  
26 性別欄、 30 ジャンル欄、 34 格闘ゲ  
ーム、 35 アドベンチャー・ゲーム、 38 ゲーム  
名欄、 42 サービス欄、 44 フリープレイ、 1  
00 ゲームセンタ側システム、 110 端末、 1

32

20, 120a, 120b 入力部、 125 登録/  
転送要求部、 127, 127a, 127b 登録部、  
130, 130a, 130b 表示部、 140, 14  
3 発行部、 150, 330a, 330b I/F、  
200 カード、 300a, 300b ゲーム機、  
310a, 310b ゲーム実行部、 320a, 32  
0b 検出部、 323a, 323b 読取り部、 3  
40a, 340b, 341a, 342a, 343a, 3  
44a, 341b, 342b, 343b, 344b サ  
ービス処理部、 350a, 350b 設定情報記録  
部、 360a, 360b ID入力部、 400 管理  
側システム、 410 サーバ、 412 転送部、 4  
14 登録部、 420 ユーザ情報記録部、 430  
ウェブ・サイト、 500 ネットワーク、 51  
0, 520, 530 ノード、 540 コンピュー  
タ。

【図1】



【図2】

10

会員登録

12 入力フォーム

14 名前:

16 住所:

18 E-mail:

20 電話番号:

22 年齢:  歳 誕生日 (西暦):  年  月  日

28 性別: 男 ☐ 女 ☐ 24 34

30 好きなゲームのジャンル (複数選択可能)

32 ☐ シューティングゲーム ☐ 格闘ゲーム ☐ アドベンチャーゲーム  
☐ ロールプレイングゲーム ☐ シミュレーションゲーム  
☐ レースゲーム ☐ アクションゲーム ☐ パズルゲーム  
☐ メダルゲーム ☐ プライズゲーム ☐ エレメカ

36 良くプレーするゲーム名を入力してください

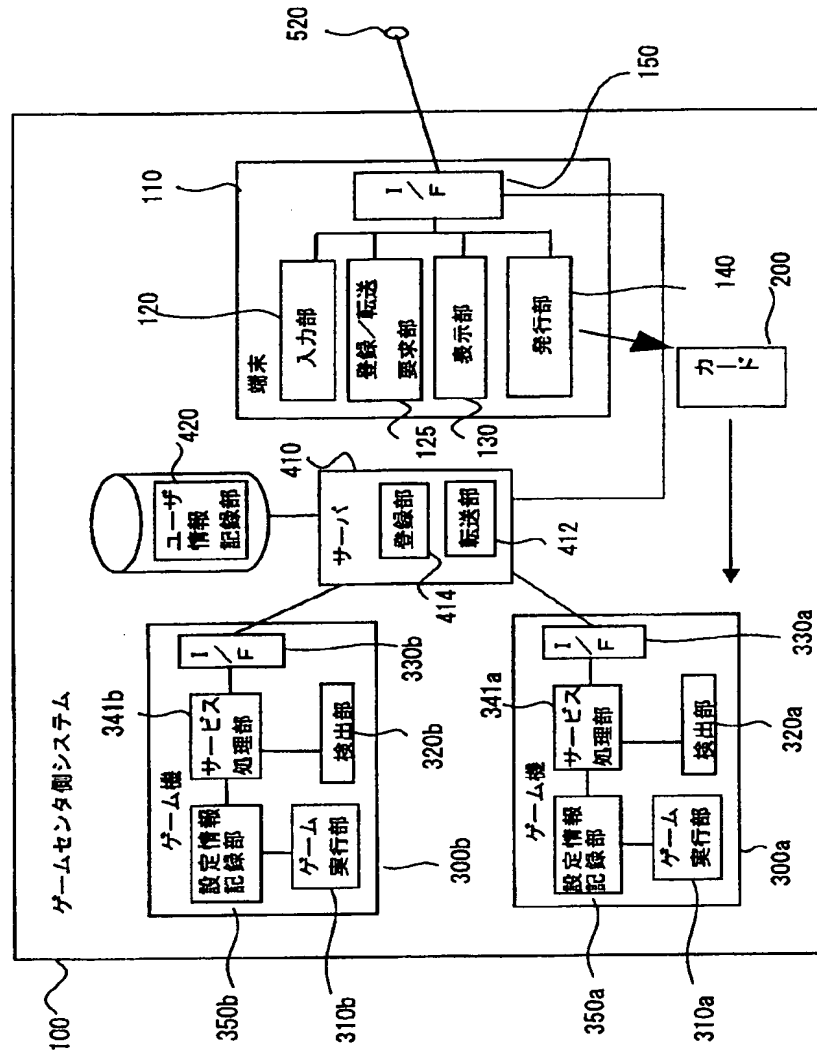
38 1位:   
2位:   
3位:

40 希望するサービスを選んで下さい

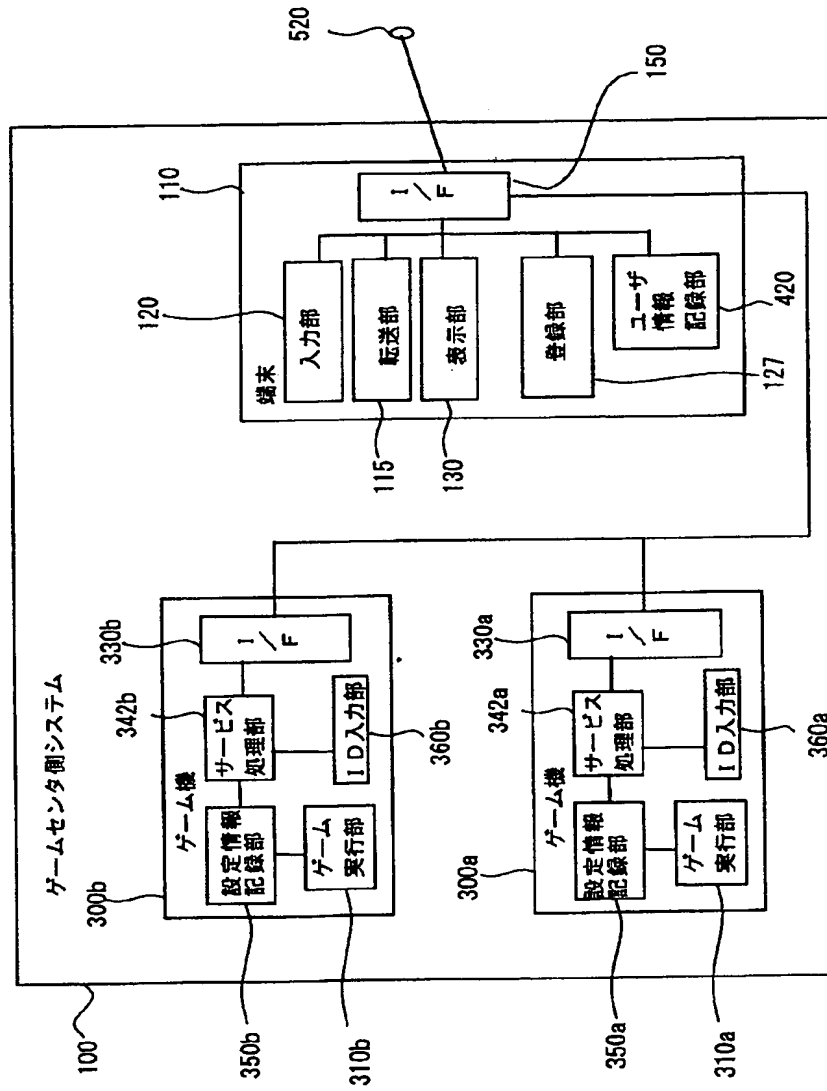
42 ☐ フリープレー 44  
☐ メダルサービス  
☐ Webサービス

[トップページへ戻る](#)

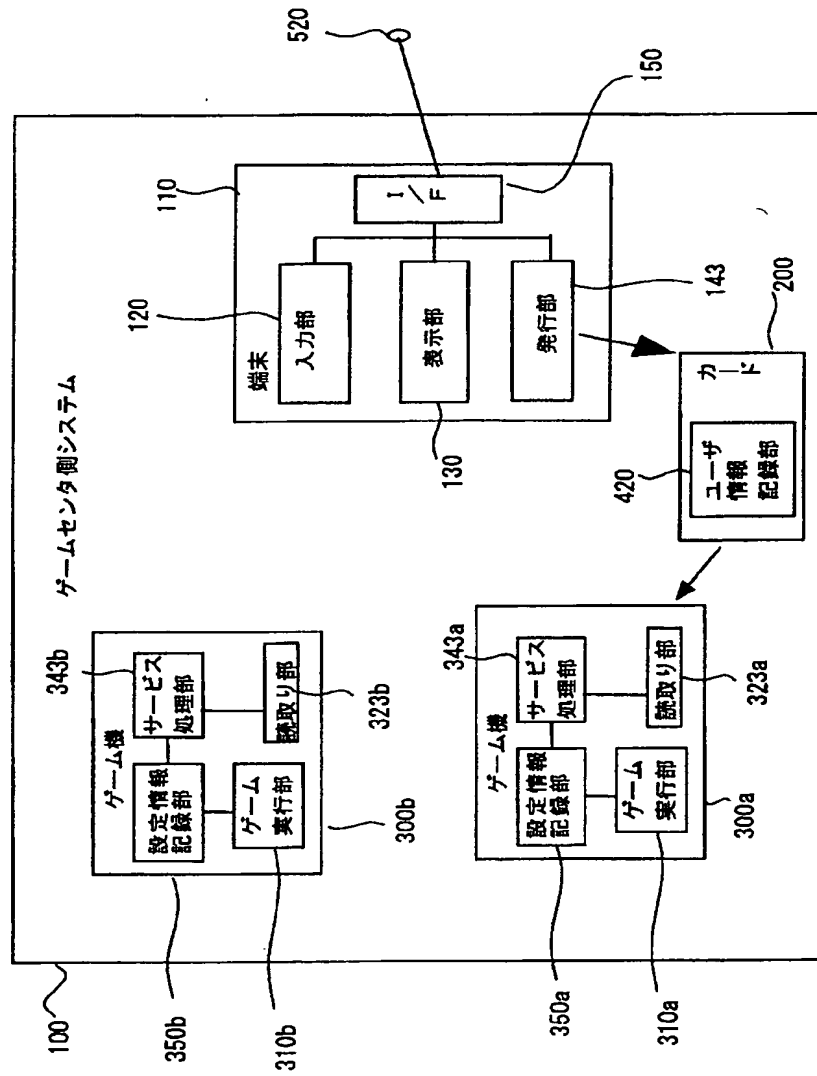
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

